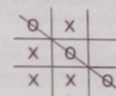
INTRODUÇÃO AO CONCEITO DE ALGORITMO E PROGRAMAÇÃO ESTRUTURADA

1




```
enquanto "existir um quadrado livre e não tenha vencido (ou perdido) o jogo"
    • "espere a jogada do oponente, continue depois";
    • se "existe um quadrado livre"
        então
            se "o centro está livre"
                então
                    "jogue no centro";
                senão
                    se "o oponente tem dois quadrados quaisquer em linha com o terceiro
                        desocupado"
                        então
                            "jogue neste quadrado desocupado"
                        senão
                            se "há algum canto livre"
                                então
                                    "jogue neste canto";
                            fim se;
                    fim se;
            fim se;
    fim se;
fim enquanto;
```